

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Mempelajari bahasa asing memiliki peranan penting sebagai bekal dalam kehidupan sosial. Seperti kita ketahui bahwa bahasa merupakan alat utama dalam bersosialisasi dan berkomunikasi dalam berbagai bidang, seperti misalnya pariwisata, industri, jurnalistik, kesusastraan, dan masih banyak lagi. Maka dari itu, penguasaan satu atau lebih bahasa asing dapat menunjang sekaligus berkontribusi dalam bersosialisasi dan berkomunikasi.

Dalam pembelajaran bahasa asing, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh para pembelajar, yaitu keterampilan menyimak, mendengar, berbicara, dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang dianggap paling sulit. Kebanyakan pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Perancis menemukan kebuntuan dalam menemukan ide untuk dituangkan ke dalam tulisan. Kesulitan lain adalah kosakata yang dimiliki sangatlah terbatas. Hal-hal tersebut cukup berpengaruh sehingga tulisan yang dihasilkan menjadi kurang bervariasi dikarenakan terbatasnya gagasan dan kosakata yang digunakan.

Fenomena tersebut di atas ditunjukkan dalam penelitian Ikawati (2013) tentang penggunaan kosakata pada karangan narasi Siswa Kelas VII MTs Negeri Parung Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa “Dari tiga puluh karangan narasi yang didapatkan dari hasil tes, terdapat dua puluh tiga karangan yang penggunaan kosakatanya tidak tepat (kesalahan kosakata)” (Ikawati, 2013:98). Masalah kesulitan menulis ini juga ditunjukkan dalam penelitian Hajiminawati (2014) tentang penggunaan media film bisu dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi mahasiswa. Dari 20 sampel penelitiannya, terdapat 30% mahasiswa yang mengalami kesulitan saat menulis dikarenakan kurangnya

kosakata yang dimiliki, dan 20% mahasiswa kesulitan dalam menemukan ide paragraf (Hajiminawati, 2014:73).

Mengingat bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sulit dan membutuhkan proses pembiasaan, maka diperlukan sebuah upaya tindak lanjut untuk mengatasi masalah tersebut di atas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan sebuah teknik pembelajaran yang dapat memberikan pembiasaan menulis terhadap pembelajar tanpa harus melewati tantangan yang sulit. Di antara banyaknya teknik pembelajaran, salah satu yang dapat diterapkan adalah teknik permainan.

Teknik permainan adalah suatu teknik pembelajaran dengan menerapkan satu atau lebih bentuk permainan dalam suatu situasi pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa, teknik ini dapat memberikan kontribusi positif. Dalam hal ini Lev Vygotsky dalam Sugianto (1995: 10) menyatakan bahwa bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir, melalui bermain siswa belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual. Sekaitan dengan pernyataan tersebut, beberapa penelitian telah menunjukkan hasil bahwa teknik permainan dapat berkontribusi dalam pembelajaran bahasa. Di antaranya adalah penelitian Martianti (2012) tentang permainan *ular tangga* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Perancis, yang menemukan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Ular Tangga* (Martianti, 2012:56). Penelitian serupa dari Resmisari (2014) tentang penggunaan teknik permainan *Missing Lettres* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Perancis siswa tingkat A1 di SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik permainan tersebut dapat memberikan dampak positif bagi para siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata (Resmisari, 2014:61).

Selanjutnya, penelitian Sahrir (2012) tentang penggunaan *online vocabulary games* dalam pembelajaran bahasa Arab mengatakan bahwa :

*“The findings from various participants of experts, lectures and learners indicate that this online games application has the ability to improve and enhance learners attitude, motivations and vocabulary acquisition in*

*learning Arabic”*

[Penemuan dari beberapa ahli, pembaca, dan pembelajar mengindikasikan bahwa penerapan *game online* tersebut mampu meningkatkan dan mengembangkan perilaku pembelajar, motivasi dan penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Arab] (Sahrir, 2012:973).

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik permainan dapat diterapkan dan berkontribusi positif dalam pembelajaran bahasa asing.

Di antara jenis-jenis teknik permainan yang ada, peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan sebuah permainan tradisional Indonesia sebagai teknik pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi bahasa Perancis. Peneliti memilih permainan tradisional dikarenakan permainan tradisional merupakan salah satu hal yang hampir dilupakan di zaman yang serba membutuhkan teknologi seperti sekarang ini. Dengan menggunakan teknik permainan tradisional tersebut, diharapkan akan terdapat suatu kontribusi dalam pelestarian budaya yang ada di Indonesia.

Salah satu permainan tradisional yang hendak peneliti kaji dalam pembelajaran menulis karangan narasi adalah permainan tradisional yang berasal dari daerah Sunda, yaitu *Gagarudaan*, yang terkadang juga disebut *ABC Lima Dasar*. Permainan *Gagarudaan* ini adalah sebuah permainan di mana sekelompok anak harus mencari kata yang sesuai dengan huruf pertama yang keluar dari hitungan jumlah jari yang mereka tunjukkan. Dengan kosakata yang bisa didapatkan lewat permainan tersebut diharapkan mahasiswa menjadi lebih kreatif dalam menuangkan gagasan dan mencari kosakata ke dalam tulisannya.

Penggunaan permainan tradisional *Gagarudaan* ini pernah diteliti oleh Reza (2013) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (Reza, 2013:78). Hal inilah yang mendasari mengapa peneliti ingin mengkaji penggunaan teknik permainan ini dalam pembelajaran menulis karangan narasi bahasa Perancis. Hal ini sebagai salah satu upaya untuk

membantu memecahkan kesulitan pembelajaran dalam mencari serta menuangkan gagasan dan menggunakan kosakata yang tepat dalam tulisan narasi mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah kajian empiris mengenai penerapan permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran menulis yang peneliti rumuskan dalam judul **“Penggunaan Permainan Tradisional *Gagarudaan* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Mahasiswa”**.

### **1.2. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi bahwa masalah yang diangkat adalah kesulitan mahasiswa dalam menulis yang disebabkan oleh kurangnya kosakata dan terbatasnya ide dalam mengembangkan gagasan.

Adapun agar pembahasan tidak meluas, peneliti membatasi permasalahan pada:

1. Keterampilan menulis bahasa Perancis mahasiswa tingkat A2 CECRL.
2. Tulisan narasi mahasiswa berupa *fait-divers*.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah tersebut di atas, peneliti merumuskan permasalahan penelitian ke dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan permainan tradisional *Gagarudaan* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi bahasa Perancis mahasiswa?
2. Seperti apakah hasil pembelajaran menulis karangan narasi bahasa Perancis dengan menggunakan permainan tradisional *Gagarudaan*?

3. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran menulis karangan narasi bahasa Perancis?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan mendeskripsikan:

1. Hasil pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan permainan tradisional *Gagarudaan*.
2. Tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran menulis karangan narasi.
3. Efektivitas penggunaan permainan tradisional *Gagarudaan* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi mahasiswa.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi setiap pembacanya, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperdalam pengetahuan mengenai penerapan teknik permainan tradisional di bidang keterampilan menulis.

2. Bagi Mahasiswa:

Mahasiswa menjadi tertarik untuk mengembangkan ide, dan memperkaya kosakatanya dalam menulis karangan narasi Bahasa Perancis.

3. Bagi Dosen:

Diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan masukan dalam proses pengajaran Bahasa Perancis yang lebih menyenangkan dan lebih menarik minat mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi Bahasa Perancis.

4. Bagi Peneliti lainnya:

Dapat menjadi bahan masukan untuk melakukan penelitian yang sejenis, terutama di bidang pembelajaran keterampilan menulis dengan menggunakan sebuah teknik permainan.

## **1.6. Asumsi dan Hipotesis**

### **1.6.1. Asumsi**

Asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus direncanakan secara jelas (Arikunto, 2010:56). Dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa:

1. Mahasiswa mengetahui cara menulis *fait-divers*.
2. Permainan *Gagarudaan* merupakan salah satu permainan tradisional di daerah Jawa Barat.

### **1.6.2. Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2008: 96): “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan pengertian tersebut, berikut uraian hipotesis dari penelitian ini, yaitu:

$H_a$  : penggunaan permainan tradisional *Gagarudaan* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi mahasiswa.

$H_0$  : penggunaan permainan tradisional *Gagarudaan* tidak dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi mahasiswa.